

Horváth Anita–Nagyné Batári Zsuzsanna

GYEREK SKANZEN – GYEREK MÚZEUM

Módszertani fejlesztések és elméleti kérdések a gyerekeknek szóló múzeumi élményelemekkel kapcsolatban

Bevezetés

A Nemzeti Kulturális Alap finanszírozásával a Gyerek Skanzen projekt első üteme kétéves előkészület után 2016-ban valósult meg, ennek keretében több, főként egyéni látogatóként érkező, gyerekeknek szóló élménypontot alakítottunk ki a Szabadtéri Néprajzi Múzeumban. A projekt alábbi bemutatása lehetőséget nyújt arra, hogy változatos témákra reflektáljunk, közvetve érintve azt is, mi a mai múzeumok szerepe, milyenek a látogatói elvárások és igények, és milyen tengely mentén képzelhető el fejlődés. Jelen írás célja bemutatni azokat a trendeket, elméleteket és gyakorlatokat, amelyek a Szabadtéri Néprajzi Múzeum munkatársait a múzeumfejlesztésnek ebbe az irányába indították el. Végül bemutatjuk a projekt első etapjának tartalmi elemeit, mindezeket ki egészítjük módszertani ajánlásokkal.

Gyerek Skanzen? Amint az az elmúlt évek fejlesztéseiből is egyértelműen kitűnik, a Skanzen átalakulása építészeti múzeumból egy komplex kulturális intézménnyé szükségszerű folyamat, amely külföldi tapasztalatokra, jó gyakorlatokra és hihetetlen mennyiségű kreativitásra támaszkodik. Ennek a folyamatnak néhány állomása a teljesség igénye nélkül az interaktív élményelemek számának növelése, az élő múzeumi koncepció változatos megvalósítása, a tematikus évek rendszere, az időszaki, zárt terű kiállítások struktúrája, az életmód-elemek sokszínű interpretációja, a programpaletta növekedése, turisztikai attrakciók (mint például a Skanzen Vasút) megvalósítása. Ennek a fejlődésnek a célja távolról sem pusztán a látogatószám növelése. Kiemelten fontos a hiteles, változatos tartalom biztosítása mellett a látogatókkal kezdeményezett dialógus, amely az új muzeológia egyik legfontosabb ismérve. A kommunikáción kívül fontos elem a Skanzen kiállításában megtalálható rétegzett és sűrített jelentéstartalom feltárása és élményszerű közvetítése. A korábbi időszakokban azonban nem volt példa arra, hogy ennyire komplex módon célozzanak meg egy látogatói réteget, jelen esetben a gyerekeket. Bár kiterjedt programcsomagok régóta várják a csoportban érkező kiskorúakat változatos korosztályi felbontásban, az egyéni látogatóként érkező gyerekek számára szervezett struktúrált, állandó élményszerzési lehetőségek száma csekély volt, annak ellenére, hogy az eddigi felmérések alapján a

Skanzen törzsközönségét az értelmiségi, gyerekekkel érkező fiatal párok adják.

Az előzmények között azonban mindenképpen szükséges néhány olyan eseményt, kiállítást vagy komplex programot említeni, amelyek közvetetten a Gyerek Skanzen komplex projektjének kialakításához vezettek. Gyerekekről szóló kiállítás volt 2003-ban a Káldy Mária és Bereczki Ibolya által szervezett *Gyermekvilág Magyarországon* című időszaki kiállítás, melynek a célja a kurátorok szavaival: „*Kiállításunkon a magyarországi gyermekkultúrát állítottuk reflektorfénybe. Szeretnénk megmutatni, hogyan éltek a falusi gyerekek száz esztendővel ezelőtt, mivel játszottak, hogyan nevelődtek bele a paraszti munkába, s miként szórakoztak. A 19. század második felétől napjainkig fényképekkel és a kiállított tárgyakkal jelenítjük meg a falusi és mezővárosi gyermekélet legfontosabb fordulópontjait, és azt is, miként gázolt át a történelem a 20. században a magyar gyermekeken. A kiállításon szerepelnek a gyermekek számára készített bútorok, használati tárgyak, viseleti darabok, munkaeszközök és gyermekjátékok. Külön figyelmet szentelünk a gyermekjátékok közül azoknak, amelyek a megújuló ha-gyomány révén a mai gyerekek számára is fontosak lehetnek.*”¹ A kiállítást egészítette ki a Felső-Tiszavidék tájegység sonkádi telkén kialakított Játékudvar és Babaszoba, amely azóta is töretlen népszerűségnek örvend a gyermekek körében. Egy kiállítás a gyerekekről, gyerekeknek szóló kiegészítő helyszínekkel – egy olyan kezdeményezés, amely a gyerekeket helyezte középpontba több síkon.

További elemként lényeges megemlíteni a Múzeumban 2008-ban szervezett Játék Éve programsorozatot, amely ideiglenes jelleggel, egy szezonon keresztül várta a látogatókat különböző játékokkal, interpretációval és újításokkal a játékok reneszánszának témájára építve a koncepciót. A Múzeum egésze egy hatalmas játéktáblává alakult, ahol minden tájegység kínált játszánivalót a látogatóknak. Megújult enteriőr-szituációk, felfestett ugróiskolák, hinta, labda, roller, hagyományos és új játékok, Három a kislány! – Babaházak² címmel a sonkádi csűrben, „Mesebolt” címmel a kondorfai iskola kamrájában, illetve Flóri könyve elnevezéssel a Csilléry Klára Oktatóközpontban időszaki kiállítások szórakoztatták az érdeklődőket, nem csak gyerekeket, hanem felnőtteket is

¹ KÁLDY Mária – T. BERECKZI Ibolya 2003.5.

² Vö. SÁRI Zsolt 2010. 181-192.

megcélózva a tárlatokkal, játékokkal és programokkal. A koncepció kiterjedt a kiállításokon kívül az éves programsorozat elemeire is, és született a Néprajzi Látványtárban egy Játéktár megnevezésű raktárkiállítás-rész.³

A projekt mozgatórugói

Az alábbiakban fontosnak tartjuk kitérni azokra a trendekre, jelenségekre, módszerekre, szempontokra és tudásra, amelyeknek ismerete hozzájárult a projekt alapos átgondolásához, fejlesztéséhez. Fontossági sorrend nélkül meg kell említeni az edutainment (szórakozva tanulás) fogalmát, a socio-emotional learning-et (szocio-emocionális tanulás) és a családi tanulást, illetve az intergenerációs tanulást és a family friendly environment (családbarát környezet) megközelítést, a happy museum (boldog múzeum) koncepciót, a hands-on tapasztalatokat, vagyis az interaktivitást, az interpretációt, a skanzen típusú múzeumban érvényes, az enteriőrökön túlmutató prezentációs technikákat, az élmény-alapú múzeumot és a játék fontosságát. A fogalmakat az alábbiakban részletesen ismertetjük.

A „Happy Museum” – vagyis a boldog múzeum, a fenntarthatóság kérdése

A boldog múzeum projekt azt vizsgálja, hogy hogyan és milyen választ ad a múzeumi szektor a fenntarthatóbb jövő megvalósítása során előforduló kihívásokra. Holisztikus megközelítés keretében újraalkotja a múzeum, mint az emberek, a helyek és a Föld gondnokának célját, támogatva az intézményi és közösségi jólétet és rugalmasságot a globális problémák tükrében.⁴

A fenntarthatóság komplex jelenség, és bár általában a környezetvédelemmel azonosítják a kifejezést, beszélhetünk gazdasági, környezeti, illetve társadalmi fenntarthatóságról is. A fenntarthatóság a jelen igényeinek kielégítése anélkül, hogy a jövő generációi számára lehetlenné tennénk a saját igényeik kielégítését. A fenntarthatóság a múzeumok hosszú távú szerepét és funkcióját, illetve a közösségekkel kialakított kapcsolatát is meghatározza. Gyökeres változásra van szükség minden közösségben, iskolában, munkahelyen és otthonban.⁵ A múzeumoknak – mint mintaadó intézményeknek – élen kell járniuk a környezettudatos gondolkodásban, vagyis a környezettudatosságra nevelésben csakúgy, mint az erőforrások átgondolt, takarékos és nem pazarló felhasználásában. Ha elég merészen gondolkodunk, kijelenthetjük, hogy az intézmény fenntarthatósága is elsődleges cél, fizikálisan csakúgy, mint mentálisan. A Nagy-Britanniában működő Museums Association (Múzeumok Szövetsége) rengeteg területen mutat rá arra, hogyan lehet figyelembe venni a fenntarthatóságot: a múzeumi épület fenntarthatósága, a látogatók számának növelése, időszaki kiállítások felépítése újrahasznált installáció felhasználásával,

vagy akár a növekvő gyűjtemények elhelyezésének kérdései egyaránt idetartoznak. Emellett fenntarthatóság üzleti szempontból is megközelíthető, hiszen segítségével új szempontú interpretációval új látogatói szegmens szólítható meg, új szemszögből közelíthetők meg korábban is létező problémák.⁶ A legfontosabb elv azonban a környezettudatosságra nevelés. A Gyerek Skanzen projekttel célunk ebbe az irányba is elindulni, hiszen a gyermekkorban rögzülő szokás és tudás nagyon fontos a felnőtt korban alkalmazott jó gyakorlat kialakításában. Ehhez hatalmas tudásanyagot jelent a paraszti kultúra kutatása során felgyülemlett információmennyiség. A parasztságnál oly sok esetben dokumentált praktikumok, eljárások, gyakorlatias megoldások napjaink ember számára egyre vonzóbbak egy, a természettel egységben élni kívánó család számára. A Múzeumban már létező tanösvény, műhelyek és etnobotanikai kutatások alapján kialakított kertek mind ezt a küldetést erősítik.

Ennek fényében fontos megemlíteni a Csodapajta élményelemet, amely a legfontosabb élelmiszereink hagyományos feldolgozását tárja a látogatók elé élményszerű megoldásokkal, interaktív lehetőségekkel kiegészítve. A fenntarthatóság a Szabadtéri Néprajzi Múzeum esetében a jövőbeni működtetést is magába foglalhatja, a Gyerek Skanzen élménypontokat úgy terveztük meg, hogy azok plusz munkaerő-ráfordítás nélkül, ha szükséges, önállóan is tudjanak működni.

Edutainment

Az egyik legfontosabb tényező a Gyerek Skanzen tervezésének kapcsán a szórakoztatva tanulás, vagy tanulva szórakoztatás. A szórakoztatva tanulás módszere a közszolgálati televíziózásból ered. Az angol kifejezés az educate (oktat) és az entertain (szórakoztat) szavak összevonásával jött létre. Olyan programok, események, attrakciók tartoznak ebbe a fogalomkörbe, amelyeknél a szórakoztató jelleg a fő vonzerő, a tanítás pedig a melléktermék. Az edutainment két fő része a keret és a tartalom, szórakoztathatóvá tehető egy tanulási folyamat, és tartalommal tölthető a szórakozás.

Manapság az emberek jó része már másképp tölti a szabadidejét, mint egy-két évtizede: szeretné azt értelmes tevékenységre, illetve a gyermekei fejlesztésére fordítani. Bár sokak benyomása, hogy kevesebb a szabadidejük, ezt leginkább a több szórakozási-pihenési lehetőség miatt érzik. Az edutainment lehetőséget ad rá, hogy mindkét dolgot egyszerre műveljék, vagyis szórakozzanak és tanuljanak egy időben. A tanult látogatók köre az edutainment legfontosabb célközönsége, mivel nekik van megfelelő anyagi háttérük és igényük használni ezeket a szolgáltatásokat. Bár a felnőtteket tekintve az edutainment félig tanulás és félig szórakozás, a 0-8 éves gyermekeknek bármilyen játéktevékenység szórakozás

3 Bővebben ld. BEREZCKI Ibolya 2013. 119-131.

4 <http://happymuseumproject.org/> Letöltés dátuma: 2016. szeptember 5.

5 Sustainability and Museums. Your Chance to Make a Difference. Museums Association. 4. Letöltés ideje: 2016. szeptember 6.

6 Sustainability and Museums. Your Chance to Make a Difference. Museums Association. 4-5. Letöltés ideje: 2016. szeptember 6

és tanulás is egyben. Az X és Y generációs szülők arra töreksenek, hogy gyermekük egyszerre tanuljon és szórakozzon.⁷

A Gyerek Skanzen projekt élvényelemei kivétel nélkül mind betöltik ezt a célt: a résztvevők játszanak és tanulnak egyszerre; a különböző helyszíneken különböző tartalmakat ismerhetnek meg játékos formában. Az egyéni látogatóként érkező gyermekek mindezt a saját családtagjukkal, barátjukkal teszik, ami tovább erősíti közöttük a kapcsolatot. A folyamat tanulási, oktató jellege fontos, és az is, hogy a múzeum mint intézmény autentikus információt közvetítsen az érdeklődők számára, hiszen az edutainment olyan terület, amely elmosza a határokat a témaparkok, egyéb szórakoztató helyszínek és a múzeumok között. A múzeumok ebben a versenyben kizárólag a minőségi tartalommal és hiteles megjelenéssel tudnak versenyben maradni és egyedi lehetőségeket ajánlani látogatóiknak. Mindez lényeges szempont volt számunkra a tartalmi és kivitelezési tervezés során.

Intergenerációs tanulás

Ahogy az előzőekben is jeleztük, az egyéni látogatóként érkező gyerekek főként a szüleikkel fedezik fel a Múzeumot. Ez megteremti a körülményeket az intergenerációs tanulás számára, amely az informális tanulás egyik formája (formális – nem-formális – informális felosztást tekintve), de nem-formális és informális módon is folyhat. Az intergenerációs tanulás nem feltétlenül családon belüli, és hozzájárul a még jobban összetartó közösségek kialakításához.⁸ Az elfogadott nézet szerint egy tevékenységben akkor folyhat intergenerációs tanulás, ha egynél több generáció vesz részt benne, tervezett és mindkét fél számára előnyös.⁹ Az intergenerációs tanulás a tudás kölcsönös cseréje különböző korú és különböző szektorból érkező résztvevők között tanulás céljából.¹⁰ Ennek a tanulási formának több előnye is van, ezek lehetnek a következők: jobb közérzet, erősebb önbecsülés, több generációt is érintő témákkal kapcsolatos tudatosság, erősebb kapocs a közösséggel, korosztályi sztereotípiák megkérdőjelezése, közös problémamegoldás, jobb kommunikációs készség. A generációkat összekötő tevékenységek hozzájárulhatnak ahhoz, hogy csökkenjen a társadalmi izoláció,¹¹ az intergenerációs tanulásra jellemző a hiteles tudás-átadás, a közös élmények, az identitás

erősödése, a személyes perspektíva megismerése (tulajdonképpen egy mikrotörténeti megközelítés), és a sort még hosszan lehetne folytatni. 2012-ben, az aktív időskor és generációk közötti együttműködés európai évében a Múzeumi Oktatási és Képzési Központ által szervezett IV. Országos Múzeumpedagógiai konferencia *Múzeumok Újratöltve! Generációk a jövő múzeumáért* címmel erre a témára fókuszált. Az élményszerű tudásátadást, a tudáscserét és a fiatalok és idősek múzeumlátogatási szokásait fókuszba helyezve születtek előadások erről a területről, bemutatva a jó gyakorlatokat, külön hangsúlyt helyezve a jövőbeli fejlesztési lehetőségekre.¹²

Ma már említést kell tenni a fordított mentorálásról is,¹³ ami azt jelenti, hogy az idősebb generációk is profitálnak a fiatalokkal való időtöltésből, például technológiai területekkel való találkozáskor. Ez hozzájárul ahhoz is, hogy a Gyerek Skanzen esetében alkalmazott high-tech interaktív eszközök használatának mikéntjét együtt fedezzék fel a családok, így a fiatalok is kompetensnek érezhetik magukat egyes területeken, kiegészítve az idősebbektől kapott információkat.

Az intergenerációs tanulási formát már csak azért is figyelembe kell venni, mert az Európai Unióban a felmérések szerint egyre nagyobb a születéskor várható élettartam, illetve a halálozási ráta is csökken, ami a társadalomban az idősek magasabb számához vezet.¹⁴

Socio-emotional learning – vagyis társadalmi-érzelmi tanulás

A szocio-emocionális tanulás olyan folyamat, amelynek során a gyerekek és a felnőttek megszerzik, majd hatékonyan alkalmazzák azt a tudást, készséget és hozzáállást, amely szükséges az érzelmek megértéséhez és kezeléséhez; pozitív célok meghatározásához és eléréséhez, az empátia felismeréséhez és alkalmazásához, pozitív kapcsolatok kialakításához és fenntartásához, illetve felelős döntések meghozatalához. A tanulás hatékonyan támogató közegben zajlik, ez teszi az ismeretszerzést kihívássá, izgalmassá és jelentőségteljessé. A szociális és érzelmi készségek megkerülhetetlenek ahhoz, hogy valaki egészséges, jó diák, állampolgár, vagy munkavállaló legyen. Több kockázati tényező mérsékelhető vagy megszüntethető, ha a fiatalok jelzett készségei fejlettek.¹⁵ Mindez túlmutat önmagán és a társadalmi fenntarthatóság kérdése felé irányul.

7 WHITE, Randy–HAYWARD, Mark–CHARTIER, Paul 2004.; NAGYNÉ BATÁRI Zsuzsanna 2014. 258–259.

8 Report on Intergenerational Learning and Volunteering. É. n. 6.

9 Report on Intergenerational Learning and Volunteering. É. n. 8.

10 Intergenerational Learning and Active Ageing – Report for the European Network for Intergenerational Learning 2012. 5. Lásd még: Bármilyen korú emberek tanulhatnak együtt és egymástól. Az IG tanulás az élethosszig tartó tanulás fontos része, ahol is a generációk együtt dolgoznak azon, hogy készségeket, értékeket és tudást szerezzenek. Ez a tanulási forma előmozdítja a kölcsönös tanulási viszonyokat különböző generációk között és segít a társadalmi tőke fejlesztésében, a társadalmi kohézió elérésében a mai öregedő társadalmakban. Ez módja a fontos demográfiai változásokkal való foglalkozásnak, elősegíti az intergenerációs szolidaritást intergenerációs gyakorlaton keresztül. Report on Intergenerational Learning and Volunteering. É. n. 7.

11 <http://www.edutopia.org/blog/intergenerational-learning-brendan-okeefe> Letöltés ideje: 2016. szeptember 6.

12 Ld. <http://www.mokk.skanzen.hu/iv-orszagos-muzeumpedagogiai-konferencia.html> Letöltés ideje: 2017. január 10.

13 <http://www.edutopia.org/blog/intergenerational-learning-brendan-okeefe> Letöltés ideje: 2016. szeptember 6.

14 Intergenerational Learning and Active Ageing – Report for the European Network for Intergenerational Learning 2012. 4. A téma fontosságát jelzi, hogy külön szervezet alakult erre a tanulási formára, pályázati támogatással: European Network for Intergenerational Learning.

15 <http://www.casel.org/social-and-emotional-learning/> Letöltés ideje: 2016. szeptember 8.

A Gyerek Skanzen vonatkozásában az egyik leglényegesebb tényező a szerepjátékok köre, amely különböző élethelyzetek kipróbálását teszi lehetővé informális módon. Ezekben a gyerekek átélhetnek többféle érzelmeket, meg tapasztalhatnak konfliktusokat, amelyeknek feloldása játék során történhet meg. Ehhez nyújt megfelelő környezetet a Gyerek Skanzen projekt több eleme is: így például a bolt vagy a gazdaság is.

Family learning – vagyis családi tanulás

A meghatározás szerint az tekinthető családi tanulásnak, amiben a családból legalább két generáció részt vesz (kiterjesztett család és gondozók is, de egyes nézetek szerint a családhoz tartozó barátok is ide sorolhatók, mint a családi nevelés támogatói¹⁶). A tanulás ebben az esetben lehet informális, vagy formálisabb, Nagy-Britanniában családi tanulás kurzusok is elérhetők az iskolákban. A család az első és legfontosabb tanulási környezet a gyermek számára, és a legjelentősebb dolgok megtanítása is itt történik.¹⁷ Értékek, hozzáállás, kultúra – mind-mind olyan terület, amely velünk marad akár egy egész életen át. A család az iskolában tanultakhoz biztosít kontextust. A családi nevelés segít megtanulni a szerepeket, viszonyokat és felelősséget, tekintve az emberi élet különböző szakaszait, és lényeges szerepe van abban is, hogy a gyerekek meg tapasztalják, hogyan vállaljanak felelősséget, miként értsenek meg jelenségeket, és hogyan döntsenek a tágabb, társadalmi közegben. A családi tanulás jó hatással van a családon belüli kapcsolatokra, az egészségre stb. Egy tanulmány szerint a 3-7 éves korú gyermekek teljesítményére ez a tanulási forma volt legnagyobb hatással.¹⁸ A családi tanulás tulajdonképpen az élethosszig tartó tanulást teszi lehetővé.¹⁹

Mindez miért fontos a Gyerek Skanzen vonatkozásában? A projekt célcsoportja ugyanis a családdal/barátokkal érkező gyerekek köre. Az ő számukra a Skanzenben tett felfedezés tanulás is egyben, ami informális körülmények között zajlik, a gyerekeket kísérő szülők részvételével, multigenerációs felállásban. Maga a múzeumi környezet pedig tökéletesen megfelelő arra, hogy az értékekről, kultúráról essen szó a különböző életvilágokat bemutató épületeknél, az emberi sorsokat prezentáló kiállításoknál. Így a Gyerek Skanzen minden tanulást, megértést segítő eleme közvetve a családi tanulás minőségét és mennyiségét határozza meg. A kiválasztott témák pedig (táplálkozás, gazdaság működése, bolt – fogyasztás) lehetőséget nyújtanak a közös reflekción. A családok célja, hogy könnyen és kellemesen folyjon a tanulási folyamat. Mivel az érkező család csoportként használja a

kiállítást, érdemes a tervezésnél figyelembe venni, hogy az élmény a különböző tanulási stílusban tanuló generációk számára releváns legyen.²⁰

Family-friendly museum – vagyis családbarát múzeum

Az angol szakirodalomban ismeretes a family-friendly exhibit kifejezés, amely arra utal, hogy a múzeumi kiállítás, a kiállítási installáció és benne a kiállított tárgy, egy interaktív elem is lehet önmagában családbarát. Mik ennek az ismérvei? Többoldalú, vagyis a családtagok köré gyűlhetnek; több felhasználó egy időben való használatára ad lehetőséget fizikailag; hozzáférhető, vagyis kényelmesen használható gyerekek és felnőttek által is; többkimenetelű, vagyis a megfigyelés és interakció elég komplex ahhoz, hogy elindítsa a megbeszélést a családtagok között; multi-modális, vagyis különböző tanulási stílusú ember számára megfelelő; olvasható, vagyis könnyen megérthető részekből áll, és végül releváns, vagyis kognitív kapcsolatot biztosít a látogató meglévő tudásához. Fontos ismérve a családbarát kiállításoknak, hogy nem a fal mellé kerülnek a kiállítási elemek. A múzeumok ereje pontosan ebből a megközelítésből áknázható ki: a közös, társaságban megvalósuló élményszerzés és tanulás valósulhat meg ezekben az intézményekben.²¹

A családbarát múzeumokban központi szerepet kap a családok és gyermekek szolgálata, erre épülnek a programjaik is. A múzeumi küldetés a családokat és gyermekeket fontos látogatói szegmensként kezeli. Az ezt középpontba helyező tervezés és megvalósítás a közös és egyéni tanulást lehetővé tévő múzeumi környezetet illetően szintén a családbarát múzeumok egyik fő indikátora. A családbarát múzeumokat olyan ösztönző kezdeményezések jellemzik, amelyek a családi múzeumlátogatást, a múzeum életében való részvételt mozdítják elő: például családi tagság, családi akciók, hazavihető családi csomagok, családi témájú események vagy interaktív idegenvezetések. A családi tagság pedig különböző, családok számára szóló rendezvénnyel egészülhet ki. A családokat tárt karokkal várja a múzeum – és erről biztosítja is a család tagjait.²²

A játék

A játék fontosságára már többen, több helyen felhívták a figyelmet. Lényege, hogy a játék szabadon választható, ennek segítségével konstruálják meg a gyerekek a világot, a játékban résztvevők boldogabbá válnak, ez az érzés pedig a szabad felfedezéshez vezet, amely a tanulási folyamatot erősíti és nyitottá tesz az új élményekre. Elengedhetetlen tényező a múzeumi élményelemek lét-

16 Lásd még: A „család” tagjait összekötheti vérségi kötelék, lehetnek egy fedél alatt élők, vagy egymáshoz közel állók. A család lehet kiterjesztett nagyobb család is, aminek tagjai vegyes céllal érkeznek a Múzeumba. BORUN, Minda 2008. 1.

17 Ezek a kurzusok azt a célt szolgálják, hogy a szülők minél hatékonyabban segíthessék a gyerekek tanulását. <http://www.bbc.co.uk/skillswise/tutors/using-skillswise-as-a-tutor/tutors-article-family-learning> Letöltés ideje: 2016. szeptember 8.

18 http://www.campaign-for-learning.org.uk/cfl/FamiliesCommunities/about_family_learning.asp Letöltés ideje: 2016. szeptember 8.

19 PATCHEN, Jeffrey H 2006. 247–255.

20 BORUN, Minda 2008. 1–2.

21 BORUN, Minda 2008 2–3.

22 PATCHEN, Jeffrey H. 2006. 247–255.

rehozása, ahol meg kell tervezni a gyerek-gyerek, gyerek-felnőtt interakció lehetőségét és az egyedi felfedezés lehetőségét is;²³ figyelembe véve azt, hogy nem csak a gyerekek, de a felnőttek is szeretnek játékban részt venni. A játék örömforrás, a játéktevékenységgel töltött idő a gyermekek számára fejlesztő hatással bír (fizikai, szociális, érzelmi területen)²⁴.

A játékos múzeum ismérveit is meghatározták már. Ennek értelmében fontos a játékos külső: ez épületet és/vagy a múzeumi dolgozókat tekintve is igaz, hiszen utóbbi esetben a pozitív testbeszéd, mosoly és a nyugodt légkör megteremtése már önmagában a játékot mozditja elő. A játékos múzeum értékeli a játékot és elősegíti a játéktevékenységek végzését. Ez a típusú múzeum a közönségével is játékos: játékos események felajánlásával, a különböző játéktípusok tiszteletben tartásával. A játékos múzeum megpróbálja megteremteni annak a feltételét, hogy a gyerekek minél többet és minél változatosabban játsszanak, a múzeum próbálja erősíteni és megsokszorozni a játék potenciálját.²⁵

Természetesen a Gyerek Skanzen élményelemei mind a játékra épültek, legyen az kültéri, beltéri, mozgásos, szerepjátékszerű vagy gondolkodtató forma, strukturált vagy strukturálatlan, szervezett vagy önkéntes.

Interpretáció

A szabadtéri múzeumokban való interpretációs tervezés az elmúlt években új irányt vett. Sokáig ebben a múzeumtípusban nem alkalmaztak más kiállítás-értelmezési technikát, mint a látogatókat tájékoztató teremőrök munkáját.

Ma már azonban ez nem elég. A bemutatott kiállítási idő távolodásával megszűnik a kognitív kapcsolat a látottak és a saját tapasztalat között, illetve van különbség a történeti és múzeumi valóság között is, ezért több magyarázatra van szükség. Továbbá az ismeretek interaktív megszerzéséhez, az élményszerű látogatáshoz az információ közvetítésére eltérő prezentációs technikák alkalmazása vált elengedhetetlenné. Segítségükkel elkerülhető a látogatók „múzeumi fáradtság”-ának kialakulása, változatosabb témákra lehet reflektálni.

A Gyerek Skanzen élménypontjai tulajdonképpen tekinthetők gyermekek és felnőttek számára tervezett interpretációnak, hiszen egy-egy téma (gazdálkodás, bolt stb.) interaktív feldolgozásával közelítik a múzeumi kiállítást a látogatókhoz, kiemelve a téma több aspektusát (pl. növénytermesztés, állattenyésztés, a boltban árukészlet-mérés stb.) is.

Interaktivitás

Ma már minden múzeumi szakember számára egyértelmű az interaktív elemek használatának fontossága. A játékkal szorosan összefonódó interaktivitás egyaránt

teremt lehetőséget az élményszerű felfedezésre különböző generációk számára. Az információ megszerzésében való aktív részvétel az egyik legfontosabb kritérium, ami egyébként lassítja, átalakítja a múzeumban a látogatói mozgást, és a múzeumban töltött idő növekedéséhez járul hozzá. Az interaktív elemek tervezéséről, használatának sajátosságairól már korábban volt szó a Múzeum kiadványaiban, így e helyütt eltekintünk a részletek ismertetésétől.²⁶

A Gyerek Skanzen élménypontjai minden esetben interaktívak, elősegítve az információk aktív megszerzését, az élményszerű múzeumlátogatást.

Early learning – vagyis korai fejlesztés a múzeumokban

Mivel az elmúlt időszakban egyre több múzeum kínál gyerekprogramokat, és az Amerikai Egyesült Államokban egyre magasabb az ún. children's museum-ok vagyis gyermekmúzeumok száma (ezek tulajdonképpen nem hagyományos értelemben vett múzeumok, hanem interaktív lehetőségekkel, játékkal, felfedezéssel működő komplex intézmények tudományos, természeti és kulturális témák feldolgozására), a szakma is a kérdés felé fordult.

A Smithsonian Intézet korai fejlesztéssel és fejlődéssel foglalkozó együttműködési hálózata számára készült riportban 2012-ben az alábbi eredményeket emelték ki a gyerekek múzeumokhoz kötődő korai fejlődésével kapcsolatban: a valódi tárgyak, diorámák és magával ragadó kiállítások egyedülállóan pozitív környezetet jelentenek a gyerekek számára tanulási szempontból. A gyerekeket érdeklik a hagyományos múzeumokban lévő kiállítások és a műtárgyak, és tantárgy-specifikus információkkal találkozhatnak jóval azelőtt, hogy a formális oktatási rendszerbe bekerülnének. A gyerekek egyéni módon közelítenek a műtárgyakhoz és a kiállításokhoz individuális motivációjuk és érdeklődésük alapján, a valós műtárgyakkal való találkozásból tanulnak oly módon, hogy másokkal beszélnek róla, és a kapcsolódó reakciójukat verbális vagy művészeti formában kifejezik. A megfelelő felnőtt bátorítás hozzájárul a tanuláshoz és a gyerekek felfedező viselkedéséhez a múzeumokban. A kutatások szerint a múzeumok elősegítik a tanulásra irányuló belső motivációt és az igényt, hogy minél hosszabb ideig foglalkozhassanak tárgyakkal a gyerekek. A múzeumokban a gyerekek jelentéseket konstruálnak, kihívásokat győznek le, választanak, kontrollálják a saját tanulásukat, együttműködnek másokkal, és erőfeszítéseikkel kapcsolatban pozitívan éreznek. A gyerekek számára egy történeti múzeum az identitás fejlődéséhez járul hozzá és alapot biztosít a későbbi, komplex tanulási folyamathoz.²⁷

Fontos még kiemelni az „island of expertise” vagyis a „szaktudás szigete” kifejezést, hiszen a gyerekekre jellemző, hogy egy-egy téma iránt részletesen érdeklőd-

23 Lásd még NAGYNÉ BATÁRI Zsuzsanna 2014. 311–312.

24 DERRY, Charlotte É. n. 4.

25 DERRY, Charlotte É. n. 6–8.

26 NAGYNÉ BATÁRI Zsuzsanna 2014. 344–354.

27 MUNLEY, Mary Ellen 2012. 2–6.

nek, és hosszabb idő alatt rengeteg tudást halmoznak fel róla. A család olyan tevékenységeket választ, amely ennek a tudásnak a fejlesztéséhez járul hozzá (például dinoszauruszok, vonatok megismerése stb.). A tudás fejlesztéséhez alkalmazott kollaboratív (szociális kontextusba helyezés), vagy opportunista tanulási modell (amit éppen észrevesznek a családtagok) mind megfelelő tanulási forma a múzeumokban is. A gyerekek tanulmányoznak dolgokat, kommunikálnak az adott témáról, bemutatják azt, és újra előhívják az emlékeket, mindezt a saját korábbi interakcióikra, élményekre alapozva, azokhoz kapcsolódva. A múzeum felfedezésre buzdít, és arra inspirálja a gyerekeket, hogy fejlődési készségeiket gyakorolják.²⁸ Vagyis a tanulási folyamat komplex, és a múzeumi környezet ezt minden szempontból rendkívüli módon elősegíti. Így létezik már múzeumokra épült óvoda: ezek közül a legnagyobb ma az Amerikai Egyesült Államokban a Smithsonian Korai Gazdagodási Centrum (Smithsonian Early Enrichment Center), ahol a gyűjteményekre alapozott fejlesztés zajlik, kihasználva a múzeumok által nyújtott rengeteg előnyt.²⁹

A Gyerek Skanzen projekt

21. századi elvárás a múzeumokkal szemben, hogy a gyerekekkel érkező egyéni látogatók számára minél magasabb szintű, formailag és tartalmilag is megfelelő szolgáltatást nyújtsanak. Egy modern múzeum számára cél, hogy a megváltozott látogatói igényekre rugalmasan reagáljon. Egy korszerű közgyűjtemény kiállításai szórakoztatva tanítanak, az élményalapú tudásátadást kínálják, az egyre szélesebb látogatói rétegek számára differenciált módon, változatos prezentációs technikákkal biztosítva a tartalmi hozzáférést a gyerekek számára. Megjelent a törekvés a szolgáltatások fejlesztésére is, ezek azonban általában elszigeteltek voltak eddig.

A Szabadtéri Néprajzi Múzeum nemcsak Magyarországon, de Európában is egyedülálló módon komplex koncepcionális fejlesztést tervezett Gyerek Skanzen néven, a projekt során megvalósuló élményelemeket szervesen beépítve a múzeumi kiállítás szövetébe. A projekt kiterjedt a kiállítási tartalom, a kiadványok, az infrastruktúra, az információs rendszer, a programok és a szolgáltatások területére is. Az átfogó terv különlegessége, hogy a megvalósítás helyének előnyeit kiaknázva szabadtéri és zártterű élményelemeket is kínál, komplex módon egyesítve a tanulást, a szórakozást és a mozgás lehetőségét, hiszen ez olyan adottság a szabadtéri jellegű múzeumok esetében, amely rengeteg fejlesztésre ad lehetőséget múzeumi és egyéni szinten egyaránt.

A projekt megvalósítása

Teammunka

A csapatunk változatos szakmai háttérű emberekből állt össze, akik különböző egyéni és professzionális ta-

pasztaatok birtokában vettek részt a projekt tervezési szakaszában. A team részét alkotta múzeumpedagógus, kommunikációs és közönségkapcsolati szakember és muzeológus is. Külön hangsúlyt fektettünk arra, hogy megismerjük a célközönséghez tartozó gyermekek életkori sajátosságait, ennek érdekében konzultáltunk külsős szakemberekkel, többek között pszichológussal és óvónővel is. Az ezt követő brainstorming során ötleteket gyűjtöttünk, majd a szelekciót követően meghatároztuk, milyen tartalmi elemek szerepeljenek a projektben. Végül minden elemhez egy múzeumpedagógust és egy muzeológust rendeltünk.

A projekt sikeres tervezéséhez fontosnak tartottuk az eddigi példák megismertetését, így prezentációkban összegeztük tudásunkat arról, hogyan is fogadják a gyerekeket különböző múzeumokban, egyéb kulturális intézményekben. Bemutattuk, hogy milyen szolgáltatásokat ajánlanak, milyen kiadványok segítik a felfedezést a múzeum területén és hazavihető publikációkban, milyen prezentációs megoldásokkal várják a legkisebbeket, valamint, hogy mennyire történt meg az infrastruktúra baba- és gyerekbarát fejlesztése stb.

A Horváth Anita által vezetett projekt elemeinek vezetői: a Fényképész Múterem felelőse Sári Zsolt, a Báb-színházé Bokonics-Kramlik Márta, a Csodapajtáé Balázs-Legeza Borbála, a Gyerekgazdaságé Szigethy Zsófia, a meséskönyvé Faár Tamara, a Kisbolté Nagyné Batári Zsuzsanna és Molnár József, a játszótéré Horváth Anita voltak.

Külföldi és hazai példák, a children's museum

Eddigi tapasztalataink alapján ennyire átfogó, az intézmény szövetébe több ponton szervesen beágyazott, gyerekekre fókuszáló fejlesztés nem történt még Magyarországon. Természetesen vannak példák kiállítások interaktív elemekkel, élvezetes prezentációs technikával, szórakoztatva tanító egységekkel való kiegészítésére, de sehol nincs komplexen, a tartalmat, a bemutatási formát, a kommunikációt és infrastruktúrát egy időben felölelő kezdeményezés.

Külföldi szabadtéri múzeumokban van példa különböző, többnyire elszórtan jelentkező kezdeményezésekre; így például tematikus játszótérek, interaktív farmok várják a gyerekeket, emellett találtunk KRESZ-pályát és tévés gyermekműsor helyszínének életre hívott változatát is. Ezekkel kapcsolatosan a megvalósítás és működtetés tapasztalatainak megismerését tűztük ki célul, majd külön fókuszáltunk a kizárólag gyerekek részére létrehozott, ún. gyermekmúzeumokra, amelyekbe tanulmányutakat is szerveztünk. Így ellátogattunk az ausztriai Zoom Kindermuseum-ba és az angliai Eureka! The National Children's Museum-ba, amelyek tulajdonképpen az amerikai children's museum megfelelői. Az intézménytípus gyökere a kontinensen hosszú időre nyúlik vissza,

28 MUNLEY, Mary Ellen 2012. 7–12.

29 MUNLEY, Mary Ellen 2012. 18–20.

Brooklynban már a 19. század végén, 1899-ben megalakult az első children's museum.³⁰ Általánosságban elmondható, hogy ez olyan intézménytípus, amely gyerekek számára készült és az informális tanulás előmozdítására hoz létre programokat és kiállításokat. A gyerekek részére tervezett intézményekben felfedezés és játék segítségével lehet tanulni, ismereteket szerezni, készségeket, képességeket fejleszteni főként a tudomány, a természet és a történelem területén. Az interaktív tanulási élményt a szülőkkel együtt élők át családi tanulás keretében, de emellett rendkívül fontos tényező a szórakozás is. A gyermekmúzeumok változatos tevékenységeket kínálnak. A gyerekek magasságát figyelembe vevő belső tér kialakítását alapul véve a szerepjátékokon keresztül a kézműves tevékenységekig rendkívül széles skálán mozog a lehetőségek sora.³¹ Az intézménytípus fontosságát jelzi, hogy nemzetközi szervezetük van, amely a szakmai érdekérvényesítést és fejlődést szolgálja a tagok közötti kommunikációval.

A projekt célja

A Gyerek Skanzen fejlesztésnek három fő célja volt. Elsődlegesen a magyar lakosság körében a gyermekek számára a múzeumlátogatás élményszerűvé és érthetővé tétele, és ezáltal a jövő múzeumlátogató generációjának pozitív tapasztalatok biztosítása a múzeumról, mint intézményről. Célunk továbbá a visszatérő gyerekes látogatók igényeinek magas szintű kielégítése, valamint a hozzáadott tartalmak segítségével a múzeumtól eddig távolmaradók megszólítása, és ezáltal a látogatószám növelése.

A projekt célközönsége

A fejlesztés a kisgyermekes családokra koncentrál, akik szabadidő-eltöltés céljából keresik fel a Múzeumot. Fontosnak tartjuk, hogy a nem hagyományos családmódelben (gyereket egyedül nevelő szülők, patchwork családok stb.) élők vagy nagyszülőkkel érkezők számára is megfelelő tartalmú és elérhető kínálatot biztosítsunk.

A projekt elemei

Kisbolt

Ki ne szeretne boltosat játszani? – ebből az alapötletből nőtt ki a szatócsbolt, amely szervesen illeszkedik a Múzeum alapkoncepciójához. A gyerekek méretére igazított berendezés, a hiteles tárgyak (például az 1930-as évekből származó működőképes pénztárgép) és felszerelés rengeteg lehetőséget biztosít a fejlesztésre. A boltot autentikus berendezéssel szereltük fel, fiókos, polcos, L-alakban a fal mentén körbefutó szekrény, pult és álló polc jelenti a fő darabokat. Kihívás volt, hogy régi típusú, de új, vagy újak látszó tárgyak kerüljenek be az enteriőrbe. A Kisbolt minden eleme megtapintható, azonban a gyerekek biztonságát veszélyeztető tárgyak, eszközök nincsenek szabadon a helyiségben. Installációs elemekkel egészítettük ki a tárgyegyüttest, hogy életszerűbb legyen a tér: használható papírzacsok, csomagolópapírok, stélázsicsikok is kerültek ide.

A koncepciót szerepjátékokra építettük fel, amihez biztosítjuk a beöltözés lehetőségét mellény, kalap és kötény használatával. Ezen kívül számtalan más lehetőség is rejlik a helyszínből, így például mérés, mértékegységek, pakolás, számolás témákra épülő játékokat is kipróbál-



I. kép. Kisbolt. Szabadtéri Néprajzi Múzeum, Felföldi Mezőváros tájegység. (KÁLLAI-TÓTH Anett felvétele, 2016.)

30 https://en.wikipedia.org/wiki/Brooklyn_Children%27s_Museum Letöltés ideje: 2016. szeptember 14.

31 <http://www.childrensmuseums.org/childrens-museums/about-childrens-museums> Letöltés ideje: 2016. szeptember 14.

hatnak a kis látogatók. A gyerekek fejlődésének állomásait figyelembe véve fontos, hogy szabad játékon alapuló felfedezéseket is tegyenek, erre szintén lehetőséget ad a bolt. Célunk, hogy megismertessük a gyerekekkel a bemutatott időszak (19. század vége – 20. század első fele) tárgyi világának boltban megvásárolható szeletét, látens módon ellensúlyozva a mai fogyasztói társadalomban jellemző tárgyszemléletet.

A bolt interaktív tér is egyben, a gyerekek minden érzékszervére hatnak a speciális elemek. A polcrendszer fiókjai egy rendszer alapján különböző funkciókkal ruháztuk fel: van, amelyben szagolni lehet egyes termékeket/terményeket, van, amelynek a kihúzásával hanganyag szólal meg (vásárlással, vásárral kapcsolatos mondóka, dialógus), de van olyan fiók is, amelyben tapintás útján lehet kitalálni a bent rejlő tárgyat. A bolt melletti helyiség különböző, a témával kapcsolatos játéknak helyet biztosító foglalkoztatótér.

Csodapajta

A Bakony, Balaton-felvidék tájegység szentgáli telkének pajtájában található egy négy installációból álló kiállítás, amely a terített asztal paraszti tárgyait jeleníti meg

tízszerezére nagyított méretben: kolbász, tejes köcsög, kenyér és kés segítségével táru fel a különböző tárgyak és élelmiszerek előállításának folyamata. Az óriási méretű elemek kinyitható ajtóinak mögött lapul a lényeg. Valamennyi hatalmas kiállítási darab az ábrázolt élelmiszer vagy tárgy létrehozásának munkafolyamatát mutatja be interaktív módon: ablakok kinyitásával, karok megtekéréseivel, infografikák értelmezésével. A kenyérben a vetéstől az aratáson át a molnár munkájáig ismerhető meg a kenyér „keletkezéstörténete”, és itt található a Múzeum egyik legnépszerűbb épületének, a dusnoki szélmalomnak a mozgatható makettje is. A tejes köcsög egyik ajtaja mögött vajat köpülő néni sámli kucorog, és ahogy a látogató megtekéri a mozgó kart, úgy kezd el köpülni. A késpenge rejt a falusi kovácmester tevékenységét bemutató animációs kisfilmet, a kolbászban pedig a disznóvágás folyamata elevenedik meg ugyanezen technikával.

Bábszínház

A Kisalföld tájegység harkai telkének végében a fertőrákosi pajta bábszínházzá alakult: díszlet, bábok, sőt, zajkeltő eszközök várják a játszani vágyókat, akik számá-



2 kép. Csodapajta. Szabadtéri Néprajzi Múzeum, Bakony, Balaton-felvidék tájegység. (KÁLLAI-TÓTH Anett felvétele, 2016.)

ra – ha nincs saját ötletük – az előadás sikerét a különböző mesék színpadra átirított forgatókönyvei is segítik. A történeteket alsómozgatású bábokkal lehet eljátszani. A 16 kesztyűbáb figurát a leggyakoribb meselakokból válogattuk ki: ló, kutya, macska, sárkány, királyfi, királylány, ördög (2 db), Vitéz László, fiú, lány (2 db), szellem, halál, férfi, öregasszony a választható karakterek. A bábok végtagjai és a fejek hársfából faragottak, a test pedig különféle textílekből készült. A tetőszerkezetről további csodálatos figurák lógnak le a mesebeli hangulat fokozása érdekében.



3 kép. Bábszínház. Szabadtéri Néprajzi Múzeum, Kisalföld tájegység. (KÁLLAI-TÓTH Anett felvétele, 2016.)

A pajta két oldalán sorakozó ajtókon bekukucskálva különböző bábtípusokkal ismerkedhetnek meg az érdeklődők. A helyszín kiválasztásakor szempont volt, hogy nagyobb létszámú társaság (több család együtt, baráti csoportok) is elférjenek. A bábparaván kialakításánál a mobilitás, a biztonság és a különböző magasságú és korú gyerekek számára is kényelmes használat voltak a legfontosabb befolyásoló tényezők. A helyszín hagyomány-ór nélkül működik, így a bábokat a telken dolgozó tere-mőrtől lehet elkérni.³²



4 kép. Bábszínház. Szabadtéri Néprajzi Múzeum, Kisalföld tájegység. (KÁLLAI-TÓTH Anett felvétele, 2016.)

Gyerekgazdaság

A Dél-Dunántúli tájegység csökölyi portája a gyerekeké. A projekt célja, hogy a gyerekek megtapasztalják a hagyományos gazdálkodási tevékenységeket, tanuljanak, és a megszerzett ismereteket használni is tudják a mai világban. A gazdasággal továbbá cél az is, hogy megfelelő múzeumi viselkedéskultúrát sajátítsanak el a gyerekek, és megtanulják, hogy mi az, amit szabad, és mi az, amit nem. A házban minden kipróbálható, a játékot demonstrációs eszközök, bútordarabok és tárgyak segítik, lehetőséget biztosítva a gyerekek fejlődéséhez elengedhetetlen szabad játékokra és szerepjátékokra. A lakóház eredeti tárgyait demonstrációs eszközökre cseréltük, így minden kipróbálható, a kemencét kétszeresére nagyítottuk. Az udvaron állatgondozással és növénytermesztéssel kapcsolatos tevékenységeket végezhetnek a gyerekek. Az udvaron álló, fából készült állatok akár egy játszótéren, forognak, mozognak, és a gyerekek felkapaszkodhatnak rájuk. Az istállóban fából készült lovat lehet etetni, az udvaron fa-tehenet lehet fejni. A disznóólban fa kismalacokat lehet elhelyezni, a kertben fából készült zöldségeket betakarítani: marharépat, répat, kukoricát, ehhez a munkafolyamathoz talicskát is használhatnak a gyerekek. Az istállóban kialakított szalmabála ugráló a gyerekek mozgásigényét elégíti ki esetleges rossz idő esetén is. Az udvaron továbbá csirke- és malac-kirakó szórakoztatja a gyerekeket.



5 kép. Gyerekgazdaság. Szabadtéri Néprajzi Múzeum, Dél-Dunántúli tájegység. (KÁLLAI-TÓTH Anett felvétele, 2016.)

32 Készült a www.skanzen.hu honlapon található anyagok és a Bokonics-Kramlik Márta által összeállított projekt dokumentáció felhasználásával.

Mesekert játszótér

A Sztaravoda patak partján a vízimalom szomszédságában a fák között egy vadregényes világ, a Mesekert játszótér fogadja a gyerekeket. A Kő Boldizsár tervezésben és kivitelezésében készült egyedi, színes fából faragott hinták, forgók, libikókák ismerős mesealakokat idéznek. A mesekertbe lépő gyerekek mesehőssé változhatnak, akik segítenek a kismalacnak megmenekülni a farkasoktól.

A magyar népmesékre épülő játékok között fellelhetjük A kiscsücsök alakjait a hinta által mozgásba hozott figurákban. A mászó oszlopok tetején az igeri kakasok kukorékolnak, Az igazmondó góbé szereplői egy körhinta fából faragott alakjaiban jelennek meg. A játékok között szerepel egy halas csúszda, valamint egy girbe-gurba kisházikó a legkisebbek számára Az öreghalász felesége című mese által ihletve. Az angyalbárányok története egy harangjátékot rejtő templomocskában és az azt körülölelő bárányfigurás egyensúlyozó játékokban jelenik meg. A mesék nemcsak a játékszereken élhetők át, hanem a helyszínen is olvashatók egytől egyig.

Fényképész műterem

A mádi kereskedőház hátsó lakrészében Weinstock Ernő hagyatékából berendezett fényképész műterem várja a látogatókat. A nagyváradi fényképész rendkívül



6 kép. Játszótér: Szabadtéri Néprajzi Múzeum.
(KÁLLAI-TÓTH Anett felvétele, 2016.)

értékes hagyatéka szolgált alapul a műteremlakás kialakításához. A hátsó lakás első szobájában egy gazdag polgári enteriőr szemlélteti a fényképész lakáskörülményeit, az előtérben családi fotókkal illusztrálva mutatjuk be életének fontosabb állomásait. A műterem a hátsó szobában kapott helyet, melyben ott áll Weinstock Ernő fényképezőgépe, mely egy digitális kamerát rejt, így az itt



7 kép. Játszótér: Szabadtéri Néprajzi Múzeum.
(KÁLLAI-TÓTH Anett felvétele, 2016.)



8 kép. Múterem. Szabadtéri Néprajzi Múzeum, Felföldi Mezőváros tájegység. (KÁLLAI-TÓTH Anett felvétele, 2016.)

készülő képeket a látogatók a kattintást követő néhány perc múlva magukkal vihetik. A korabeli leírások alapján berendezett múteremben különböző háttérvásznakból válogatva lehet képet komponálni, életképekhez szükséges tárgyak felhasználásával. A családok, gyerekek, egyéni látogatók a fényképezéshez felvehetnek egyes korabeli viseleti elemeket is, hogy még jobban belevonódjanak a múzeumi élménybe.

Mesekönyv – Mákszem és Gubó eltűn(őd)ik

A Skanzen akár képzeletben is be lehet járni ennek a néprajzilag hiteles információkat feldolgozó mesekönyvnek a segítségével. Szereplője egy ikerpár: Mákszem és Gubó, akik elvesznek a Múzeumban. Miután elindulnak, hogy megtalálják az osztályukat, egyre többet tudnak meg a Múzeumról, a múzeumi kiemelt helyszínekről: a boszorkánykonyháról, a szatócsboltról, léleklyukról, vonatról és még sok más varázslatos dologról. A MOLNÁR Krisztina Rita által írott és SCHALL Eszter által dedikált könyv 8-12 éves korú gyermekeknek ajánlott, célja a múzeumhoz kapcsolódó tudás élményszerű átadása egy kerettörténetbe ágyazva.³³

A Gyerek Skanzen projekt folytatása – Gyerek Skanzen II.

A Gyerek Skanzen projekt tervezése során további, több irányba futó ötletek születtek, ezeket egy következő programba illesztettük. Lényeges szemponttá vált a nagyobb gyerekek, vagyis a tinédzsereknek részvételre és felfedezésre ösztönzése, illetve megszólítása, esetlegesen a digitális technika lehetőségeinek kiaknázásával. Tervezzük a nem hagyományos családban érkezők számára különböző programok és programcsomagok összeállítását is, továbbá különböző témákra épülő interaktív helyszínek kialakítását.

Módszertani megfontolások, összegzés

A gyerekek életkori sajátosságainak figyelembe vétele elengedhetetlen. Ehhez pszichológiai, neveléstudományi munkák ismeretére, óvónők, tanítók, múzeumpedagógusok tapasztalatára van szükség. A meghatározott irány eléréséhez – például játékelemek felhasználásához – tudni kell, milyen típusú tevékenységek segítenek a fejlesztésben, mivel lehet élményszerűvé tenni a múzeumlátogatást, és hogyan lehet ötvözni a szórakoztatást és ismeretátadást. A vezetett játék, a szabad játékon alapuló felfedezés és a többi forma mind más-más célt szolgál, és más-más eszközzel érhető el. Mindezt egy múzeumi kontextusba kell ágyazni, és egy adott tematikai háttérhez formálni. De a folyamat lehet ellenkező irányú is, hiszen a tartalomhoz lehet adott játéktípust is illeszteni.

A brainstorming egy vegyes szakmai háttérű csapattal rengeteg remek ötletet eredményezhet, amelyeknek megvalósítása sokszor nem is anyagi kérdés, hanem sokkal inkább szellemi tőke befektetését igényli. A kiállításban lévő, felnőtteknek tervezett, játékos, interaktív elemek a gyerekeknek is élvezetesek lehetnek, azonban ha gyerekek számára tervezünk, minden esetben figyelemmel kell lenni arra, hogy a felnőttek is aktívnak érezzék magukat és szintén élményként éljék meg a múzeumlátogatást.

Az egységes, de a múzeumi miliőtól el nem térő arculat, a könnyen érthető szövegek, tiszta instrukciók elengedhetetlenek egy gyerekekre fókuszáló fejlesztés során. A legjobb az, ha a fejlesztés mindenre kiterjed, és átfogóan változtatja meg egy múzeum imázsát: az infrastruktúra, kommunikáció, tartalmi elemek és az interaktivitás, a szolgáltatások, rekreációs helyek és játékhelyszínek mind hozzátartoznak egy komplex szemlélethez. A Szabadtéri Néprajzi Múzeum Gyerek Skanzen projektje a tervezés és megvalósítás során ezeket az elveket és tényezőket vette figyelembe. A programelemekre vonatkozó látogatói visszajelzések rendkívül pozitívak és igazolják a további fejlesztések tervét.

³³ Készült a www.skanzen.hu honlapon található anyagok és a Faár Tamara által összeállított projektelelem dokumentáció felhasználásával.

IRODALOM

- BERECZKI Ibolya
2013 *Játékgyűjtemény a Néprajzi Látványtárban – a skanzen hetedhét játék éve.* In: AGRIA 48. Eger. 119-131.
- BORUN, Minda
2008 *Why Family Learning in Museums?* In: Exhibitionist 6-9. Spring 08 1–2. 6–8.
- DERRY, Charlotte
É. n. *Rules for a Playful Museum.* A Rulebook Developed for Playful Adventures at Manchester Museum.
- GENOWAYS, Hugh H. Ed.
2006 *Museum Philosophy for the Twenty-first Century.* AltaMira Press, 251.
- MUNLEY, Mary Ellen
2012 *Early Learning in Museums.* A Review of Literature. Prepared for Smithsonian Institution's Early Learning Collaborative Network and Smithsonian Early Enrichment Center (SEEC).
- NAGYNÉ BATÁRI Zsuzsanna
2014 *Tájegység születik. Szabadtéri kiállítások rendezésének kérdései az Észak-magyarországi falu tájegység esettanulmánya alapján.* Skanzen Könyvek. Szabadtéri Néprajzi Múzeum, Szentendre
- PATCHEN, Jeffrey H.
Defining Our Museum Audience: An Extraordinary Opportunity. In: Museum Philosophy for the Twenty-first Century. AltaMira Press. 247–255.
- SÁRI ZSOLT
2010 *Egy kiállítás és muzeológiai tanulságai: Három a kislány! - Babaházak : Rendhagyó időszak kiállítás a Skanzenben.* In: Ház és Ember 22. Szabadtéri Néprajzi Múzeum, Szentendre. 181-192.
- T. BERECZKI Ibolya – KÁLDY Mária
2003 *Gyermekvilág Magyarországon. A Szabadtéri Néprajzi Múzeum tárgykatalógusai I.* Szabadtéri Néprajzi Múzeum, Szentendre
- WHITE, Randy – HAYWARD, Mark – CHARTIER, Paul
2004 *Edutainment: The Next Big Thing.*
<https://www.whitehutchinson.com/news/downloads/IAAPAEducationSeminar.pdf>
Letöltés ideje: 2016. november 7.
- 2008 *Sustainability and Museums. Your Chance to Make a Difference.* Museums Association. London
<https://www.museumsassociation.org/download?id=16398> Letöltés ideje: 2016. november 7.
- 2012 *Intergenerational Learning and Active Ageing – Report for the European Network for Intergenerational Learning.* Executive Summary European Report
<http://www.edutopia.org/blog/intergenerational-learning-brendan-okeefe> Letöltés ideje: 2016. szeptember 6.
- É. n. *Report on Intergenerational Learning and Volunteering.* European Network for Intergenerational Learning. http://www.enilnet.eu/Dossier_ENIL_EN2.pdf
Letöltés ideje: 2016.
- Felhasznált weboldalak:
<http://happymuseumproject.org/> Letöltés dátuma: 2016. szeptember 5.
<http://www.casel.org/social-and-emotional-learning/> Letöltés ideje: 2016. szeptember 8.
<http://www.bbc.co.uk/skillswise/tutors/using-skillswise-as-a-tutor/tutors-article-family-learning> Letöltés ideje: 2016. szeptember 8.
http://www.campaign-for-learning.org.uk/cfl/FamiliesCommunities/about_family_learning.asp Letöltés ideje: 2016. szeptember 8.
https://en.wikipedia.org/wiki/Brooklyn_Children%27s_Museum Letöltés ideje: 2016. szeptember 14.
<http://www.childrensmuseums.org/childrens-museums/about-childrens-museums> Letöltés ideje: 2016. szeptember 14.
www.skanzen.hu Letöltés ideje: 2016. szeptember 17.
<http://www.mokk.skanzen.hu/iv-orszag-os-muzeumpedagogiai-konferencia.html> Letöltés ideje: 2017. január 10.

Anita Horváth – Zsuzsanna Nagyné Batári

SKANZEN for CHILDREN – CHILDREN'S MUSEUM

Methodology developments and theoretical questions concerning museum experiences for children

The first phase of the Skanzen for Children project was accomplished in 2016 after a two-year preparation. In the framework of the project some fun points were created in the Hungarian Open Air Museum in particular for children arriving as individual visitors with their families. The fun points are the following: Little Shop, Puppet Theatre, Tale Garden Playground, Kids' Farm, Magic Barn, Photographer's and the story-book for children titled Poppy and Seedpot. The detailed presentation of the project provides an opportunity to reflect on various topics, indirectly also touching on pivotal issues like e.g. the role of today's museums, visitors' expectations and demands, and the possible direction of institutional development.

The aim of this paper is to present the trends, theories and practices of museum development that inspired the museum professionals of the Hungarian Open Air Museum to follow. We mention and outline the notions of – in no order of importance – edutainment, socio-emotional learning and family learning, as well as intergenerational learning and the family friendly environment approach, the happy museum concept and the hands-on experience, i.e. the interactivity, interpretation, presentation methods valid in skanzen type museums, but going beyond interiors, the experience-based museum and the importance of playing. The theoretical introduction is followed by the detailed presentation of the fun points supplemented by methodological information.

Anita Horváth – Zsuzsanna Nagyné Batári

KINDER-SKANSEN – KINDERMUSEUM

Methodische Entwicklungen und theoretische Fragen in Bezug auf Erlebniselemente für Kinder im Museum

Die erste Phase des Projektes Kinder-Skanzen wurde dank der Unterstützung der Nationalen Kulturstiftung nach einer zweijährigen Vorbereitung im Jahr 2016 verwirklicht. Im Rahmen des Projektes haben wir im Ungarischen Freilichtmuseum mehrere Erlebnispunkte für Kinder errichtet, die vor allem auf Kinder abgezielt sind, die als individuelle Besucher kommen. Diese Erlebnispunkte sind: kleiner Laden, Marionettentheater, Märchengarten, Spielgarten, Kinderwirtschaft, Wunderscheune, Fotografenatelier sowie ein Märchenbuch mit dem Titel: Mákszem und Gubó besinnen sich. Die detaillierte Vorstellung des Projektes erlaubt uns, auf verschiedene Themen zu reflektieren, indirekt auch die Frage berührend, was die Rolle der heutigen Museen ist, was die Erwartungen und Ansprüche der Besucher sind und welche Achse befolgend die Entwicklung der Institution vorstellbar ist.

Zweck dieses Aufsatzes ist, diejenigen Trends, Theorien und Praxis zu behandeln, die die Mitarbeiter des Ungarischen Freilichtmuseums Szentendre bewogen haben, diese Richtung der Museumsentwicklung einzuschlagen. Ohne eine Reihenfolge der Wichtigkeit wollen wir folgende erwähnen und vorstellen: Den Begriff von Edutainment, socio-emotional Learning, Lernen mit der Familie, Intergenerations-Lernen, die Annäherung von family friendly Environment, das happy Museumskonzept, die Hands-on Erfahrungen, im weiteren die Interaktivität, die Interpretation, die Präsentationstechniken, die im Freilichtmuseumstyp anzuwenden sind und über die Interieurs hinausweisen, das Museum auf Erlebnisgrundlage und die Wichtigkeit des Spiels. Nach der theoretischen Einführung wollen wir die Erlebnispunkte in Detail vor Augen führen, ergänzt durch methodische Informationen.



Játék a Gyermekgazdaságban. (KELEMEN Dániel felvétele)